

Vom Orient in den Okzident - Das Spiel zur MOSAIK-Serie

- 1** Startpunkt an einer Tigrisfurt.
- 4 Bagdad** Würfelglück 1–3: 1001 Reisen in die Märchenwelt.
Würfelglück 4–6: Auf geht's mit Abul Abbas in den Westen.
Weiter ab Feld 11.
- 7 Räuberburg** Die Räuber nehmen dich gefangen, zwei Felder zurück.
- 9** Du klammerst dich an Klauen des Vogel Roch, und er trägt dich fort, 3 Felder vor.
- 13** Du hilfst Abul Abbas bei der Flussüberquerung mit einem Baumstamm, 4 Felder vor.
- 14 Räuber** Alexios und die Räuber entführen Abul Abbas. Hol ihn zurück, 3 Felder zurück.
- 16 Diar Bakr** Der Emir gibt euch eine Eskorte mit, 4 Felder vor.
- 18** Du schwingst dich auf den Hirsch, 2 Felder vor.
- 19** Die Soldaten des Droungarius wollen deinen Elefanten requirieren, 1 Runde aussetzen.
- 21** Digenes Akritas hilft dir über die Grenze, 2 Felder vor.
- 23 Trapezunt** Entscheidung für See- oder Landweg durch Würfelglück.
Würfelglück 1–3: Nimm den Weg übers Meer.
Würfelglück 4–6: Nimm den Landweg über Kleinasien.
- 26 (See)** Schwere See bringt dich vom Kurs ab, 2 Felder zurück.
- 27 (Land)** Du hilfst der alten Mutter ihre Kiepe zu tragen.
Ihre Söhne erzeigen Dankbarkeit. 3 Felder vor.
- 28 (See)** Der Schmuggler Andreas will den Fahrpreis nachverhandeln.
Eine Runde aussetzen.
- 30 (Land)** Haldoris' Waräger befördern dich unsanft aus dem Lokal.
Eine Runde aussetzen.
- 31 Konstantinopel** Würfelglück 1–3: Irene will den Elefanten für sich. Du befreist ihn.
Eine Runde aussetzen. Danach erneut würfeln.
Würfelglück 4–6: Schmuggler Andreas bringt dich sicher durch den Bosphorus.
- 33** Du verirrst dich im Nebel, ein Feld zurück.
- 34** Leander rudert für dich. Zwei Felder vor.
- 37** Entscheidung für Susa oder Venedig durch Würfelglück.
Würfelglück 1–3: Leander rudert dich nach Venedig,
Würfelglück 4–6: Du segelst mit Andreas nach Susa.
- 38 (nach Susa)** Eine matte Brise verhindert die Weiterfahrt. Eine Runde aussetzen.
- 39 (nach Venedig)** Eine totale Flaute erleichtert Leander das Rudern. Zwei Felder vor.
- 41 (nach Venedig)** Überfall durch dalmatinische Seeräuber. Eine Runde aussetzen.
- 43 (nach Susa)** Ein Geisterwind von Dschinnenhand trägt dich bis nach Susa (45).
- 44 Venedig** Leander rudert liebestrunken, springe nach Susa.
- 45 Susa** Würfelglück 1–3: Der Emir will den Elefanten für sich.
Eine Runde aussetzen.
Würfelglück 4–6: Abul Abbas frisst zu viel Baklava, und der Emir will daher euch schnell loswerden. Zwei Felder vor.

- 47 Ihr setzt auf einer Sandbank auf. Eine Runde aussetzen.
- 54 Maurische Piraten verfolgen euch. Alle an die Ruder! Zwei Felder vor.
- 55 Genuesische Galeeren wollen euch versenken. Flieht zwei Felder zurück.
- 56 **Genua** Du verhilfst Caruso und Giulietta zu ihrem Glück. Zwei Felder vor.
- 59 Auf dem Gotthardpass werdet ihr von Schneegestöber erfasst.
Eine Runde aussetzen.
- 62 Ihr sollt Hartmut aus Chur herausbringen. Zwei Felder zurück.
- 64 Du hilfst Einhard beim Bau der Rheinbrücke bei Mainz.
Nobel von dir, trotzdem eine Runde aussetzen.
- 66 **ZIEL** Du hast Abul Abbas glücklich nach Aachen gebracht!